

Juego de la Juana

Category: Comunidad Creativa

28 de diciembre de 2024



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Mi escuela, mi territorio. Reconocer las instituciones que rodean la escuela y forman parte del contexto creativo, deportivo e histórico del barrio.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos descubrir el espíritu creativo que está presente en nuestro territorio escolar?

Contexto:

Nuestros estudiantes, en su mayoría provienen de barrios más alejados y no tienen conocimiento del entorno, del barrio y de las instituciones cercanas a nuestra escuela estando ésta rodeada de opciones culturales, históricas y deportivas entre otras.

Objetivo general del proyecto:

El objetivo general es proporcionar toda la información sobre las propuestas cercanas a nuestra institución a través del "Juego de la Juana" y de esta manera, que los alumnos puedan optar e interesarse por las diferentes opciones y alternativas de una manera creativa y lúdica.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

Las capacidades que pondrán en juego los estudiantes serán:

- Trabajo en grupo.
- Observación.
- Clasificación.
- Comparación.
- Cognitivas lingüísticas (con las reglas del juego) desarrollo de las

consignas de los casilleros como:

- Narración.
- Explicación.
- Descripción.
- Síntesis.
- Jerarquización.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Lengua:

Texto: narrativo, descriptivo, instructivo, encuestas. tramas informativa, argumentativa, referencial y apelativa.

Matemáticas:

estadísticas, escalas, situaciones problemáticas.

Educación Artística:

Dibujo, pintura, ubicación espacial, perspectiva, representación en el espacio bidimensional. color, tamaño, texturas, tramas. Historia del arte.

Geografía

morfología del parque, mapas, planos, ubicación geográfica, Google maps

Historia:

historia local, territorial

Administración:

Planificación estratégica. Análisis de necesidades, objetivos y estrategias para el desarrollo territorial.

Liderazgo y trabajo en equipo. Colaboración entre estudiantes, docentes, empresarios y comunidad. Sostenibilidad, impacto ambiental y social.

Contenidos curriculares:

Los contenidos están desarrollados en cada área curricular.

Producto final esperable:

Un juego de mesa de grandes dimensiones en donde cada jugador, tirando los dados y avanzando por el tablero, con más de 60 casilleros, con dibujos de diferentes lugares de nuestro barrio. Dependiendo de la casilla a la que caiga, se puede avanzar, retroceder o perder el turno.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

- Recorrido y visitas programadas a diferentes instituciones del barrio.
- Recorrido por el Parque Independencia, realización de bocetos de lugares históricos o referenciales.
- Comunicación directa y fluida con el Museo de la Ciudad.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

- Biblioteca con conectividad.
- Impresora.
- Materiales diversos para desarrollar el juego (cartulinas, tijeras, fibras, cartones, madera, etc)
- Patio de la escuela.
- SUM.
- Investigación de mercado.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Materiales para desarrollo de juegos (fichas, tableros, dados, pinturas, etc)

Organizaciones aliadas:

- Museo de la Ciudad.
- Museo Castagnino.
- Jardín de los Niños.
- Museo Provincial Julio Marc.
- Cementerio El Salvador.
- Club Social Barrio Parque y Biblioteca Popular Dr Franzini Herrera
- Escuela Primaria N° 610 República de Bolivia.
- Club Social y Deportivo "Nueva Aurora"
- Estadio Municipal Jorge Newbery.
- Sociedad de Estado Municipal Hipódromo Rosario: Hipódromo Independencia.
- ISEF: Instituto Superior de Educación Física N° 11 «Abanderado Mariano Grandoli»
- Parque Independencia. Municipalidad.
- Club Atlético Provincial.
- Parque Ferial Parque Independencia.Ex Sociedad Rural.

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

- Historiadores de la ciudad.

- Arquitectos.
 - Programas de mentoría: para recibir orientación y apoyo.
 - Redes de colaboración: para intercambiar experiencias con otros docentes.
 - Acceso a recursos educativos para utilizar materiales y herramientas innovadoras.
-

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

- Registro anecdótico.
 - Registro de saberes previos.
 - Lista de cotejo o control.
 - Diario o bitácora individual y/o grupal.
 - Asistencia a paseos.
 - Muestra desempeño a realizar los trabajos- Participación (Actitudinales)
-

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

- Redes sociales.
- Reuniones.
- Cortometrajes .
- Exposición fotográfica de los recorridos e investigaciones.
- Compartir con la primaria y familias.

De los resultados:

- Jornada recreativa institucional con uso de los juegos.
 - Divulgación de la experiencia en alguna revista de educación.
-

Integrantes del proyecto:

Re, Ma. Guadalupe.
Benitez, Ignacio.

Fiorentino, Vanesa.

Perotti, Ma. Romina.

Tropper, Ligia.

Roldán, Pablo.

Kassabchi, Gabriela Verónica.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 7

Estudiantes: 40

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Re, María Guadalupe.

Email del referente: mguada70@gmail.com